





## Railroad Dice

# SCHIENENWÜRFELN

Jens Kappe hatte sich verkalkuliert. Die Nachfrage nach seinem ersten Spiel im Eigenverlag war größer als erwartet. Als der Rezensent am zweiten Tag der SPIEL '03 ein Exemplar am Messestand erwerben wollte, kam er zu spät, die 300 Stück der Erstauflage waren bereits verkauft. Erst im April dieses Jahres rollte endlich der Nachschub an.

Es war nicht gerade Liebe auf den ersten Blick, deshalb hatte ich damals kein Spiel vorbestellt. Zwar war das Interesse geweckt, denn schließlich ist Rail road Dice ein Eisenbahnspiel, und wie viele andere bin auch ich ein Liebhaber dieses Themas. Aber die ersten Bilder vom Spielmaterial machten skeptisch. Da waren Unmengen an Würfeln zu sehen, aus denen offenbar eine Bahnstrecke gelegt werden sollte. Eine Trassenführung, die erwürfelt wird? Das klang eher banal.

### Alle am selben Strang

Eisenbahnspiele gibt es zuhauf, und es fällt schwer zu glauben, dass es hier noch neue Ideen oder Mechanismen zu entdecken gibt. Bis man Rail road Dice spielt...

Es beginnt beim Schienennetz. Das ist hier kein Netz, sondern nur ein Schienenstrang, eine einzige eingleisige Strecke, an deren beiden Enden weitergebaut wird.

Weichen gibt es nicht, nur Kurven oder gerade Gleisstücke. Und damit darf jeder die gemeinsame Bahnlinie nach Belieben verlängern, ganz wie er kann und will.

Das Gleismaterial ist auf Würfeln abgebildet. Damit die ordentlich ausgelegt werden, ist der Spielplan mit einem Gitternetz überzogen. Darunter liegen grüne Wiesen, braune Berge oder blaue Seen.

Dass sich das Gelände auf die Baukosten auswirkt, kennen wir von anderen Spielen. Neu ist, dass nur ein kleiner Ausschnitt des Spiel-

Spielplanteil ausgelegt, auf dem das Gleis weiterläuft; das verlassene Teilstück wird abgeräumt.

### Die Bahnhöfe bleiben

Für den Gesamtüberblick gibt's eine Miniaturausgabe des Spielplans. Jedes große Spielplanteilstück hat sein kleines Pendant. Und während von den großen Teilen aktuell immer nur die beiden auf dem Tisch liegen, auf denen gerade gebaut wird, bleibt die Miniausgabe

kleinen Spielplan übertragen, wohl aber die Bahnhöfe.

Bahnhöfe werden ebenfalls als Würfel in die Bahnstrecke eingebaut. Sie gehören einzelnen Gesellschaften und dürfen nicht von jedermann, sondern nur von den jeweiligen Direktoren errichtet werden. Womit wir zu einem weiteren Aspekt des Spiels kommen, das wir aus anderen Eisenbahnspielen kennen, das hier aber verblüffend schlicht geregelt ist.

Fünf Eisenbahngesellschaften sind im Spiel. Wer Direktor einer Gesellschaft werden will, muss am Ende einer Runde die meisten Aktien besitzen. Dafür kann schon eine Aktie ausreichen, wenn alle anderen noch un-

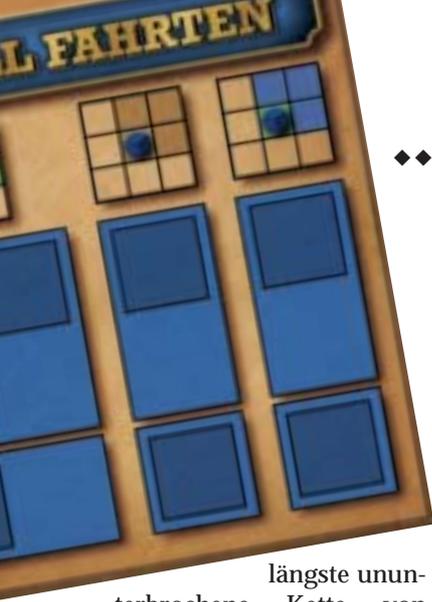


plans auf dem Tisch liegt, gerade mal siebenmal sieben Felder groß. Verlässt die Bahnstrecke ein solches Teilstück, wird das nächste

ständig präsent und wird in dem Maße größer, wie sich die Bahnlinie ausdehnt.

Der Schienenstrang wird nicht vom großen auf den

verkauft in der Bank liegen. Als Direktor hat man das Recht, auf jedem Spielplanteilstück einen Bahnhof zu errichten. Der Lohn: Die



längste ununterbrochene Kette von Bahnhöfen einer Gesellschaft wird in Form von Passagierchips ausgezahlt. Und diese Chips sind es, die über den Sieg des Spiels entscheiden.

Während die Bahnstrecke beliebig gebaut werden kann und nur auf schwierigem Gelände Kosten verursacht, ist für die Bahnhöfe genau vorgeschrieben, wo sie platziert werden müssen. Und ihr Bau kostet Geld. Wobei zu Beginn zunächst die preiswerten Modelle verbaut werden, später dann die kostspieligeren. Und da auch bei Aktiengeschäften Geld im Spiel ist, wird es Zeit, dass wir uns mit dem Zahlungsmittel in Rail road Dice beschäftigen: Es sind die schon erwähnten Eisenbahnwürfel.

---

## Bezahlen mit Würfeln

---

Vier Würfelseiten zeigen gerade und kurvige Gleisstücke, die fünfte eine Aktie, die sechste ein Fragezeichen, das eine Jokerfunktion hat.

Im Normalfall erhält jeder Spieler in jeder Runde ein Einkommen in Form von Würfeln, die er hinter einem Sichtschirm platziert; welche Seite oben liegt, ist egal. Einmal pro Runde darf er beliebig viele dieser Würfel werfen und legt sie dann vor seinen

Sichtschirm. Was jetzt oben liegt, darf nicht mehr geändert werden und entscheidet, welche Aktionsmöglichkeiten man hat. Mit dem Aktiensymbol oder dem Joker wird eine Aktie gekauft, mit den Gleisstücken die Bahnstrecke verlängert. Bau- und Geländekosten dürfen ebenfalls mit Jokern bezahlt werden, besser aber mit Würfeln, die noch hinter dem Sichtschirm liegen. Denn Jokerwürfel dürfen später auch erneut gewürfelt werden, und dann gibt es für jeden Joker einen Würfel aus dem Vorrat geschenkt.

Damit ist der Spielablauf, abgesehen von hunderttausend Details, erklärt. Gespielt wird in Runden mit wechselndem Startspieler. Der Reihe nach kassiert jeder Spieler sein Einkommen, würfelt mit seinen Eisenbahnwürfeln, kauft so viele Aktien, wie er kann und will und baut die Strecke mit Gleisen und Bahnhöfen aus, dies alles in beliebiger Reihenfolge. War jeder am Zug, werden die Passagiererträge der einzelnen Gesellschaften festgestellt und den Direktoren in Form von Chips ausgezahlt. Diese Chips sind kein Zahlungsmittel, sondern Siegpunkte. Nach der Fahrgastabrechnung wechseln die Direktoren, sofern sich durch Aktienkäufe die Besitzverhältnisse verschoben haben, und eine neue Runde beginnt mit einem neuen Startspieler.

Aktien können zunächst nur bei der Bank gekauft werden. Wer sich fünf Anteile sichert, die Hälfte des Aktienpakets einer Firma, hat vorerst einen sicheren Direktorenposten. Erst wenn mehrere Aktienpakete bei der Bank ausverkauft sind – die Anzahl hängt



von der Spielerzahl ab, darf man anderen Spielern Aktien abkaufen, erst dann können sichere Mehrheiten aufgeweckt werden. Ein Regel-detail sorgt dafür, dass Direktoren ihre Mehrheiten nicht ausbauen können, Aktien dürfen nämlich immer nur dem jeweiligen Direktor abgekauft werden. Der kann nur hilflos zusehen, wie an seinem Stuhl gesägt wird. Immerhin sind ihm die Einnahmen der laufenden Runde noch sicher.

### Die Reichen werden immer reicher

Völlig ohne Direktorenposten ist die Freude am Spiel etwas gebremst. Ich

reicht werden, sonst steigt das Passagiereinkommen nicht. Und das versucht man als cleverer Gegenspieler zu verhindern, indem man die Bahnstrecke auf ein anderes Spielplanteilstück leitet, bevor der ambitionierte Direktor seiner Kette einen weiteren Bahnhof hinzufügen kann. Beim Spiel zu viert funktioniert das recht gut. Wenn da nur nicht die eigenen Interessen wären, denen ein solches Manöver manchmal zuwider läuft.

Und dann hilft natürlich auch die beste Planung nichts, wenn die Würfel unglücklich fallen. Denn natürlich ist hier auch eine gewisse Portion Glück im Spiel, zwar nicht übermäßig, aber doch so viel, dass es für den einen oder anderen Spieler



kann keinen Bahnhof bauen, keine Passagiere befördern. Damit das nicht lange so bleibt, bekommt, wer seinen Posten verloren hat, ein gehaltvolles Trost-Einkommen, das ihm beim Neuaufbau helfen soll. Wer seine Gesellschaft erfolgreich führt und zahlreiche Bahnhöfe baut, vergrößert damit sein regelmäßiges Einkommen. Die Reichen werden eben immer reicher. Nur ist das nicht entscheidend für den Sieg. Dafür müssen die Bahnhöfe auf benachbarten Teilstücken aneinander ge-

im Einzelfall mal „schlecht laufen“ kann.

Rail road Dice ist ein sehr clever ausgedachtes Spiel, dessen einzelne Mechanismen gut ineinander greifen. Und auch, wenn der Einstieg

### Noch mehr Würfel

Für das Spielende sind mehrere Bedingungen definiert. Unter anderem endet das Spiel, wenn der Bank die Würfel ausgehen. Was beim Verlag die Nachfrage nach zusätzlichen Würfeln auslöste, die jetzt erhältlich sind. Eine Cliptüte mit 20 Würfeln kostet 5 Euro.

nicht schwer fällt, braucht man die erste Partie zum Kennenlernen. Beispielsweise um festzustellen, dass es unklug ist, wenn sich jeder Spieler zu Beginn auf eine einzige Gesellschaft konzentriert und sich dort einen sicheren Direktorposten aufbaut. Dann spielen die Gesellschaften eine Zeit lang nebeneinander her, ohne dass sich Besitzverhältnisse ändern. Wechselnde Direktoren sind aber das Salz in der Suppe. Deshalb sollte man eine Regeländerung vornehmen, die auch im Internet kolportiert wird: Die Zahl der Aktienpakete, die bei der Bank ausverkauft sein müssen, damit man anderen Direktoren Aktien abkaufen kann, wird um 1 reduziert.

Railroad Dice hat nicht die Komplexität eines 18xx-Spiels. Und für ein Familienspiel dauert es etwas zu lang (wir haben noch keine Partie unter 120 Minuten geschafft). Aber es ist immer wieder ein Vergnügen, mit anderen Möchtegern-Eisenbahndirektoren in einen Wettstreit zu treten, die Bahnstrecke über absurde Trassen zu führen, um anderen lukrative Bahnhöfe zu

verbauen und sich gegenseitig die Aktien abzujagen. Hat Spaß gemacht, kommt öfter auf den Tisch und ist bestimmt kein Fehlkauf.

In der zweiten Auflage wurden Regellücken ausgebaut und das Spielmaterial deutlich verbessert. Leider blieb dabei auch die knuffige Würfelbox auf der Strecke, in der die Erstaufgabe verpackt war. Dafür hat der Karton jetzt eine Standardgröße und lässt sich direkt auf TransAmerica stapeln.

KMW

Titel: Railroad Dice  
 Verlag: Wassertal Spieleverl.  
 Autor: Jens Kappe  
 Grafik: Oliver Fermer  
 Spieler: 2 – 4  
 Alter: ab ca. 12 Jahren  
 Dauer: ca. 120 Minuten  
 Preis: ca. 35 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Conrad*	5
Hardel**	8
Herold	6
Heß, B.***	8
Heß, D.	8
Ruschitzka****	9

\* Originell. Leider greift der Angriff mittels Aktien bestenfalls erst knapp vor Spielende. Würfelknappheit als Endbedingung ist unglücklich gewählt.  
 \*\* Spannend. Leider nur ein Gleisbau- und kein Aktienspiel.  
 \*\*\* Bonus für Originalität. Regel stark verbesserungswürdig, obwohl 2. Auflage.  
 \*\*\*\* Beeindruckend, welche Tiefe mit ein paar Würfeln erreicht wird – ohne Würfelglück in sonderlich bedeutender Rolle. Schade, dass die Regel lückenhaft ist.

Bezugsquellen: www.wassertal.de

### Railroad Dice im Internet

Auf der Website „For Whom the Web Rocks“ kann Railroad Dice als Play-by-E-Mail gespielt werden: [www.fwtwr.com/fwtwr/rr\\_dice/](http://www.fwtwr.com/fwtwr/rr_dice/). Wer sich in das Spiel „einarbeiten“ will, spielt die abgeschlossenen Partien nach. An der Partie e364 nahm auch der Autor des Spiels, Jens Kappe, teil und erreichte einen zweiten Platz.